

AMIGA CD32™

Commodore



Einführung

AMIGA CD³² Game Machine

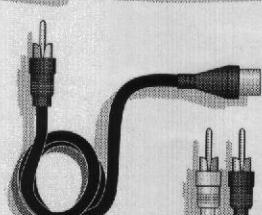
System



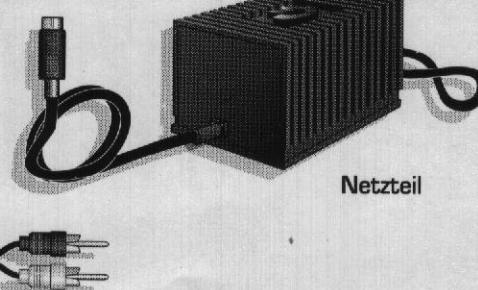
Game-Controller



HF-Modulatorkabel



Audiokabel



Netzteil

Orientieren Sie sich nach den Piktogrammen am Seitenrand:

Piktogramm für schnellen Anschluß und einfache Video- und Audio-Konfiguration



TV-Piktogramm für den Anschluß an ein S-Video- oder Composite-Fernsehgerät



Lautsprecher-Piktogramm für zusätzliche Audio-Anschlüsse und Lautstärkeregulation



Game-Controller-Piktogramm für den Anschluß des Game-Controllers



Netzstecker-Piktogramm für den Anschluß an das Stromnetz und das Einschalten des Systems



CD-Piktogramm für Anweisungen zur Verwendung des Systems





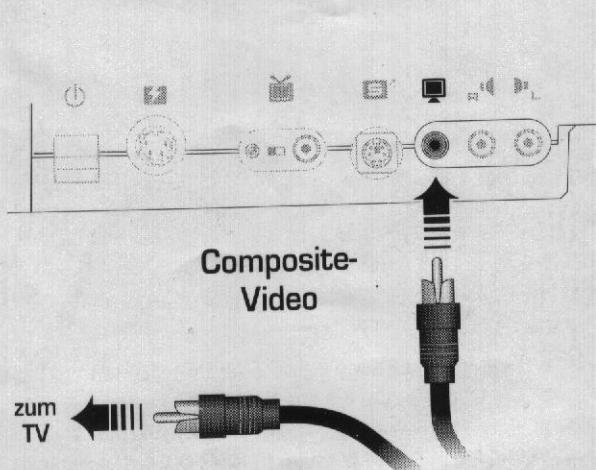
Anschließen eines S-Video- oder Composite-Fernsehgeräts

Bei Verwendung des Amiga-CD³²-Systems werden auf allen Fernsehgeräten lebensechte Bilder angezeigt. Die größte Bildschärfe ergibt sich jedoch bei Verwendung von S-Video- und Composite-Anschlüssen. Composite-Anschlüsse sind auf deutschen Fernsehgeräten evtl. auch mit "Video" (DIN-Buchse), "SCART" oder "FBAS" bezeichnet. Lesen Sie in der Dokumentation zu Ihrem Fernsehgerät nach, ob es sich um ein Gerät handelt, das S-Video- bzw. Composite-Video-Anschlüsse bereitstellt.



Erwerben Sie zur Verwendung des S-Video-Anschlusses im Fachhandel ein S-Video-Kabel, das an beiden Enden mit 4 poligen Mini-DIN-Steckern ausgestattet ist. Stecken Sie ein Ende des Kabels in die Buchse unterhalb des Piktogramms  und das andere Ende in den entsprechenden Anschluß des Fernsehgeräts/Monitors.

Erwerben Sie zur Verwendung von Composite-Video im Fachhandel ein Composite-Video-Kabel, das an beiden Enden mit Cinch-Steckern ausgestattet ist, bzw. auf Fernseherseite den passenden Stecker trägt, z. B. S-Video- oder DIN. Stecken Sie ein Ende des Kabels in die gelbe Buchse unterhalb des Piktogramms  und das andere Ende in den entsprechenden Anschluß des Fernsehgeräts-/Monitors.



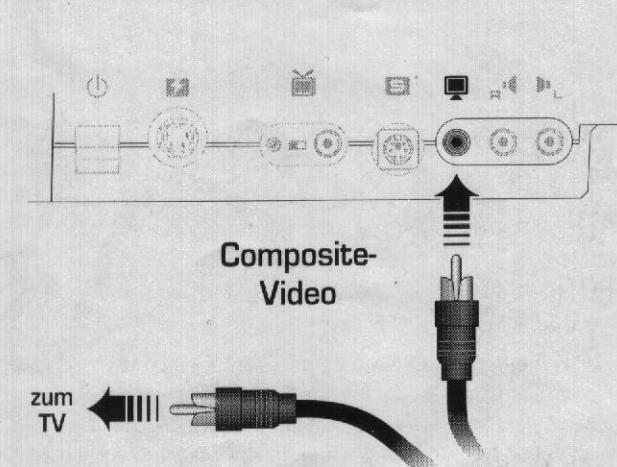


Anschließen eines S-Video- oder Composite-Fernsehgeräts

Bei Verwendung des Amiga-CD32-Systems werden auf allen Fernsehgeräten lebensechte Bilder angezeigt. Die größte Bildschärfe ergibt sich jedoch bei Verwendung von S-Video- und Composite-Anschlüsse. Composite-Anschlüsse sind auf deutschen Fernsehgeräten evtl. auch mit "Video" (DIN-Buchse), "SCART" oder "FBAS" bezeichnet. Lesen Sie in der Dokumentation zu Ihrem Fernsehgerät nach, ob es sich um ein Gerät handelt, das S-Video- bzw. Composite-Video-Anschlüsse bereitstellt.



Erwerben Sie zur Verwendung des S-Video-Anschlusses im Fachhandel ein S-Video-Kabel, das an beiden Enden mit 4 poligen Mini-DIN-Steckern ausgestattet ist. Stecken Sie ein Ende des Kabels in die Buchse unterhalb des Piktogramms **S** und das andere Ende in den entsprechenden Anschluß des Fernsehgeräts/Monitors.



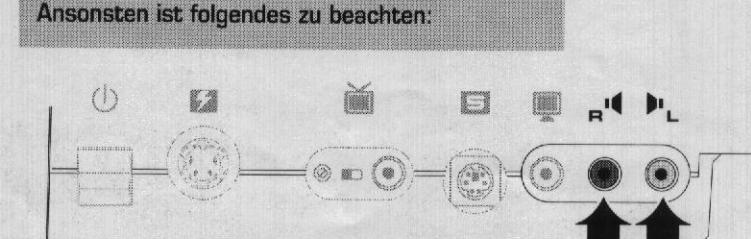
Erwerben Sie zur Verwendung von Composite-Video im Fachhandel ein Composite-Video-Kabel, das an beiden Enden mit Cinch-Steckern ausgestattet ist, bzw. auf Fernseherseite den passenden Stecker trägt, z. B. S-Video- oder DIN. Stecken Sie ein Ende des Kabels in die gelbe Buchse unterhalb des Piktogramms **TV** und das andere Ende in den entsprechenden Anschluß des Fernsehgeräts/Monitors.



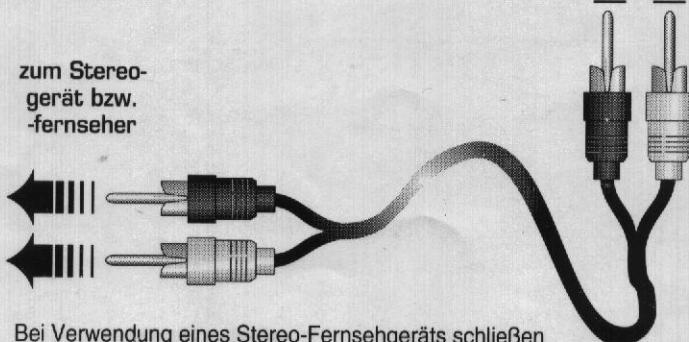
Tonverbindung

Wenn Sie zum Anschluß des Fernsehgeräts das mitgelieferte HF-Modulatorkabel verwenden, ist kein separater Audio-Anschluß erforderlich.

Ansonsten ist folgendes zu beachten:



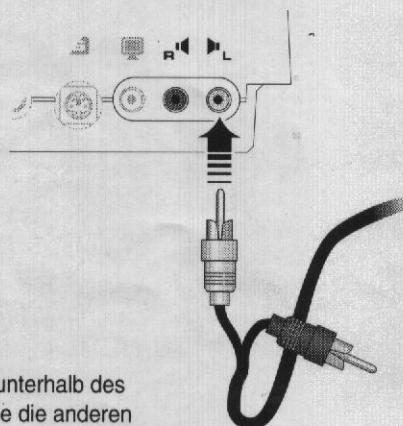
zum Stereo-
gerät bzw.
-fernseher



Bei Verwendung eines Stereo-Fernsehgeräts schließen
Sie Ihr System mit Hilfe der mit Ihrem System gelieferten

Lautsprecherkabel an. Stecken Sie den weißen Stecker am einen Ende des Kabels in die weiße Buchse unterhalb des Piktogramms \blacktriangleright_L und den anderen Stecker in die rote Buchse unter dem Piktogramm \blacktriangleright_R . Schließen Sie die anderen Enden des Kabels an Ihr Fernsehgerät an.

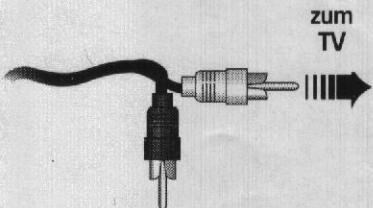
Bei Verwendung eines Mono-
Fernsehgeräts stecken Sie nur den
weißen Stecker in die weiße Buchse
unterhalb des Piktogramms \blacktriangleright_L .
Schließen Sie das andere Kabel nicht
an. Stecken Sie das andere Ende des
weißen Kabels in den entsprechenden
Anschluß des Fernsehgeräts.



Tonverbindung



Sollen Lautsprecher mit eigenem Netzteil bzw. ein Stereogerät verwendet werden, um die Mono-Ausgabe des Fernsehers zu ersetzen, schließen Sie diese mit Hilfe des mitgelieferten Stereo-Kabels an. Stellen Sie die Lautstärke am Fernsehgerät auf Null ein.



Bei Verwendung eines Kopfhörers stecken Sie das Anschlußkabel in die Buchse oberhalb des Piktogramms .

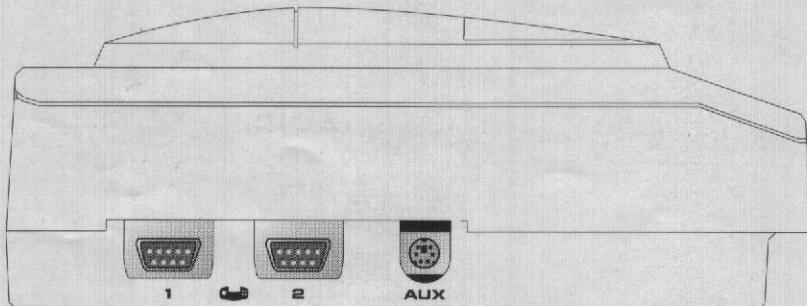
Dient nur zur Lautstärke-Regelung der Kopfhörer





Anschließen eines Game-Controllers

Schalten Sie das Gerät aus, bevor Sie einen Game-Controller, eine Maus oder einen Joystick anschließen bzw. entfernen!



Schließen Sie den Game-Controller an Buchse 1 an



Bei Verwendung eines zweiten Game-Controllers, einer zweiten Maus bzw. eines zweiten Joysticks schließen Sie diese(n) an die Buchse oberhalb des Piktogramms 2 an.

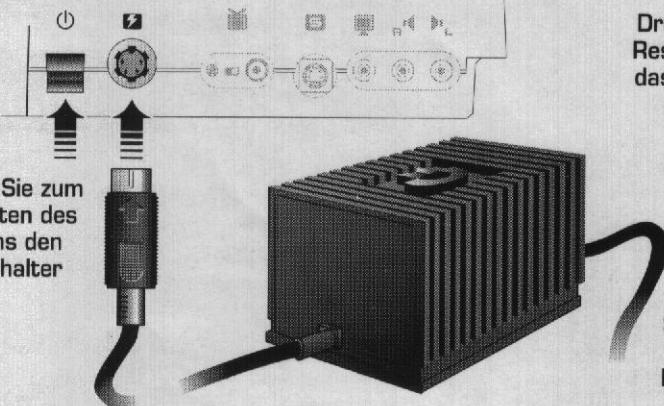
Bei Verwendung einer Tastatur bzw. eines anderen Geräts schließen Sie diese(s) an die Buchse **AUX** an.

Einschalten des Systems



Schließen Sie das Netzteil erst nach ordnungsgemäßem Anschluß des Fernsehgeräts, des Tongeräts und des Game-Controllers an.

Überprüfen Sie den
ordnungsgemäßen Anschluß
des Netzteils



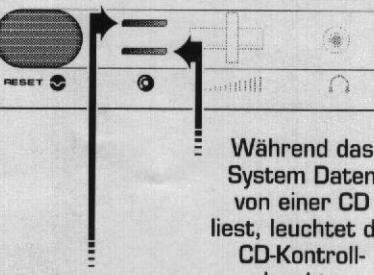
Drücken Sie zum
Einschalten des
Systems den
Netzschalter

Drücken Sie die
Reset-Taste, um
das System neu
zu starten

Schließen Sie das
Netzteil an eine
Netzsteckdose an

Ist das System
eingeschaltet,
leuchtet die Netz-
kontrolleuchte

AMIGA CD³²



Während das
System Daten
von einer CD
liest, leuchtet die
CD-Kontroll-
leuchte



Einlegen einer CD

Öffnen Sie die Abdeckung des Laufwerks. Fassen Sie die CD am Rand und legen Sie sie vorsichtig ein. Dabei muß das Etikett nach oben zeigen. Wenn Sie die Abdeckung schließen, beginnt sich die CD zu drehen. Zum Wechseln einer CD müssen Sie lediglich die Abdeckung öffnen. Die CD wird angehalten, und Sie können eine andere CD einlegen. Nach dem Schließen der Abdeckung startet das System.



Wenn Sie ein Amiga-CD³²-Spiel eingelegt haben, erscheint während des Ladevorgangs das Logo.



Danach beginnt das Spiel.

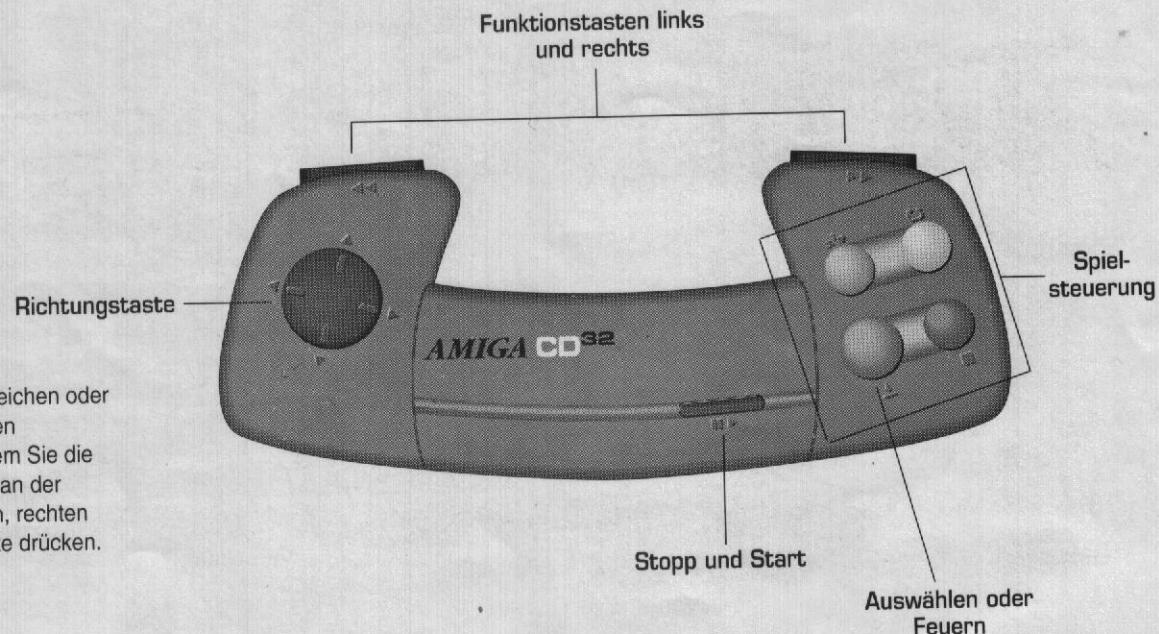
Wenn Sie eine Audio-CD in das Laufwerk einlegen, erscheint die Anzeige für die Audio-Steuerung.

Wurde überhaupt keine CD in das Laufwerk eingelegt, erscheint das Amiga-CD³²-Logo.

Verwenden Sie für Spiele-CDs den Game-Controller



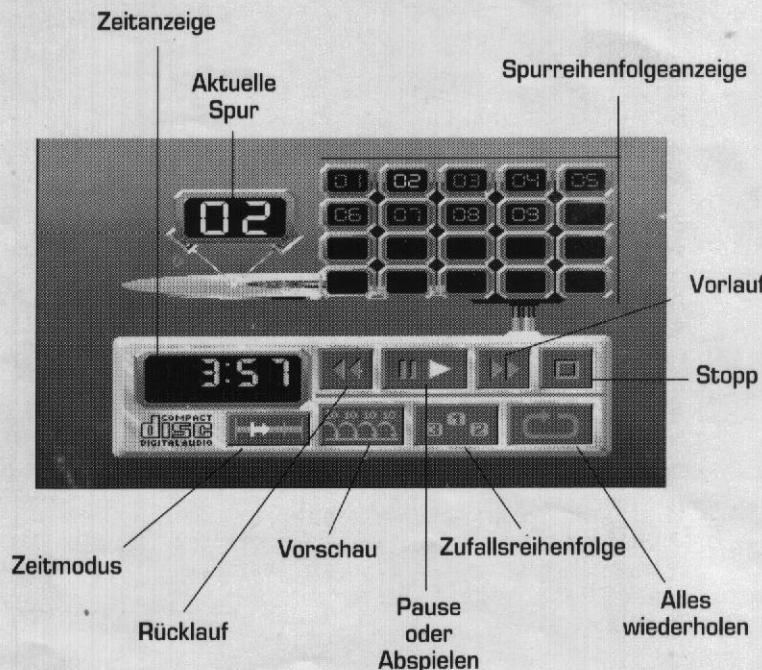
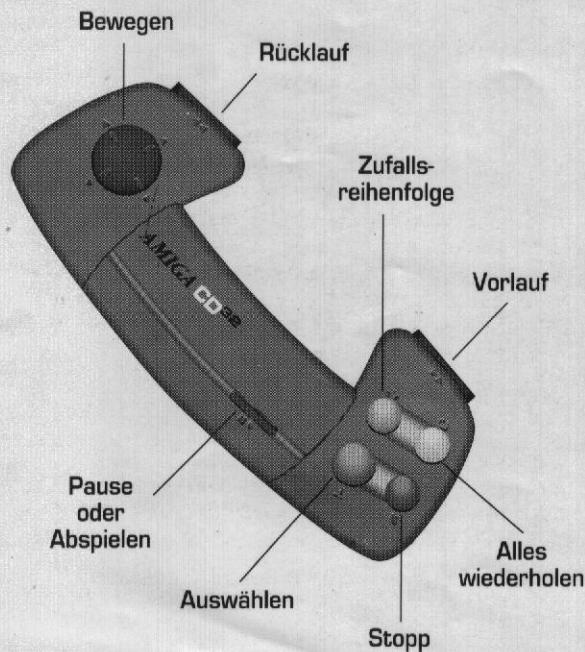
Da sich bei jedem Spiel die Funktionen der Game-Controller-Tasten unterscheiden, empfiehlt es sich, die jeweiligen Spielanleitungen sorgfältig zu lesen. Bei den meisten Spielen haben die Tasten folgende Funktionen:





Abspielen von Audio-CDs

Audio-CDs können mit dem Amiga CD³² auf zwei Arten abgespielt werden, und zwar über den Game-Controller oder über die Audio-Anzeige. Am einfachsten ist es, die entsprechende Taste des Game-Controllers zu drücken. Die den Tasten zugeordneten Funktionssymbole entsprechen denen auf dem Bildschirm. Der andere Weg besteht darin, das entsprechende Feld auf der Anzeige hervorzuheben und die rote Taste zu drücken. Mit der schwarzen Richtungstaste können Sie die Hervorhebung über den Bildschirm bewegen.



Abspielen von Audio-CDs



- ▶ Disc abspielen oder anhalten (Pause).
- Abspielen beenden (Stopp).
- ↓ Wählen Sie die hervorgehobene Funktion oder die gewünschte Spur aus, indem Sie die Auswahltaste drücken.
- Alles auswählen — Die ausgewählten Spuren werden wiederholt, bis die Taste erneut gedrückt wird.
- 3'2 Zufallsreihenfolge — Die Spuren werden in zufälliger Reihenfolge abgespielt. Durch Drücken der Taste Stopp wird die herkömmliche Reihenfolge wiederhergestellt.
- ▶ Vorlauf — Durch einmaliges Drücken wird zur nächsten Spur gewechselt. Wenn Sie die Taste gedrückt halten, wird schnell vorgespult.
- ◀ Rücklauf — Durch einmaliges Drücken wird zur vorherigen Spur gewechselt. Wenn Sie die Taste gedrückt halten, wird schnell zurückgespult.
- ⌚ Vorschau — Jede ausgewählte Spur wird zehn Sekunden angespielt. Durch erneutes Drücken der Taste Vorschau wird das Anspielen beendet und alle Spuren gespielt.
- 0:51 In der Zeitanzeige erscheinen folgende Informationen:
 - Die gesamte Spielzeit, wenn die Disc angehalten wurde.
 - Die bereits gespielte oder noch verbleibende Zeit (je nach getroffener Auswahl) im Zeitmodusfeld.

■■ Der Zeitmodus legt fest, welche Informationen in der Zeitanzeige erscheinen. Mit der Auswahltaste können Sie die verschiedenen Möglichkeiten anwählen.

- Zeit, die seit dem Beginn des Abspielens einer CD vergangen ist
- Zeit, die seit dem Beginn des Abspielens einer Spur vergangen ist
- ↔** Verbleibende Zeit einer Spur
- ▬** Verbleibende Zeit auf einer CD

02 Die aktuelle Spurnummer wird angezeigt, wenn eine CD abgespielt wird.

■■■■■ Spurreihenfolgeanzeige — Diese Übersicht zeigt die vorhandenen Spuren an. Durch das Drücken der Taste Abspielen werden automatisch alle Spuren ausgewählt. Sollen nur bestimmte Spuren gespielt werden, bewegen Sie den Auswahlbalken auf diese Spur und drücken Sie die Taste Abspielen. Durch zweimaliges Drücken der Taste Stopp wird die Spurreihenfolgeanzeige wieder in den Ausgangszustand zurückgesetzt.

CD+G Erscheint nur bei einer CD+G-Disc. Drücken Sie die Auswahltaste, um zwischen Anzeige und Grafiken zu wechseln. Alle Funktionen des Game-Controllers sind auch für CD+G-Discs gültig.

CD+MIDI Erscheint bei Verwendung einer CD+MIDI-Disc unter der Zeitanzeige.



Bildschirm für die Auswahl der Landessprache

Wenn das Logo angezeigt wird, drücken Sie die blaue Taste, um den Bildschirm für die Auswahl der Landessprache auszuwählen.



Mit dem Amiga CD³² können Sie Ihre bevorzugte Sprache auswählen. Diese Auswahl müssen Sie nur einmal treffen.

Ist die gewünschte Landessprache verfügbar, wird das Spiel in dieser Sprache geladen. Andernfalls, erscheinen die Menüs in der entsprechenden Originalsprache.

Mit der Richtungstaste können Sie die Liste der verfügbaren Sprachen durchblättern.

Befindet sich der Auswahlbalken auf der gewünschten Sprache, drücken Sie die rote Taste, um zur Anzeige mit dem Logo zurückzukehren.

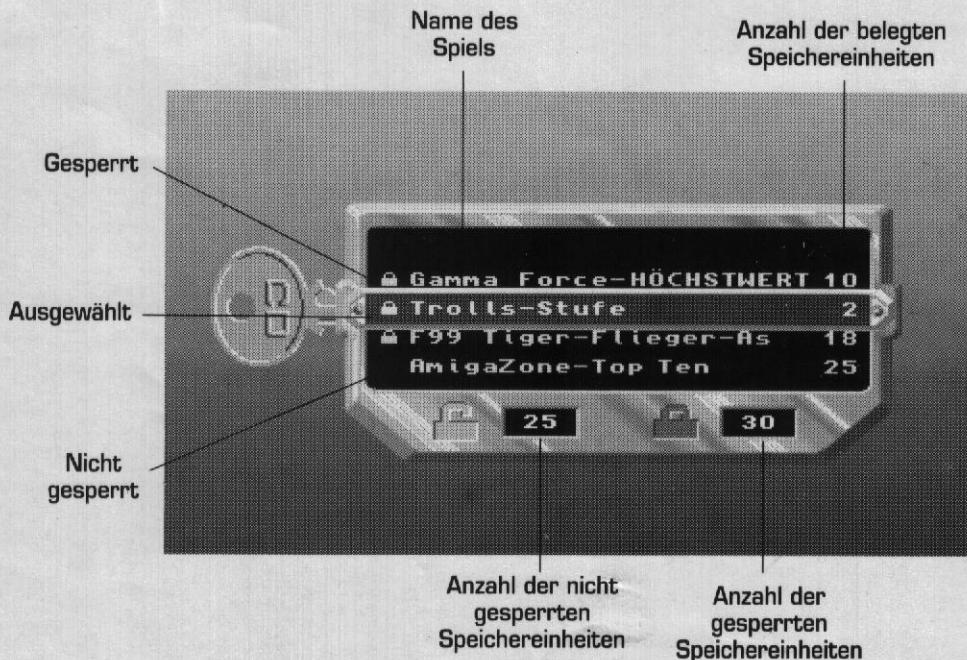
Sperren von Spielinformationen



Wenn das Logo angezeigt wird, drücken Sie die rote Taste, um den Bildschirm zur Sperre von Informationen aufzurufen.

Der Amiga CD³² kann bis zu 100 Spielinformationen speichern. Jede Spielinformation belegt Speicher- einheiten. Sind alle Speicher- einheiten belegt, werden die ältesten Daten durch die neuen ersetzt.

Sollen ältere Spielinformationen (z. B. Ergebnislisten, Konfigurationsparameter, Spielstufen) geschützt und somit nicht überschrieben werden, können Sie diese auf diesem Bildschirm sperren.



Wollen Sie ein Spielergebnis oder eine Spielstufe sperren, heben Sie mit Hilfe der Richtungstaste den Namen des Spiels hervor. Drücken Sie die rote Taste, um das Spiel zu sperren. Durch erneutes Drücken wird die Sperre wieder aufgehoben. Ist ein Spiel gesperrt, erscheint links vom Namen des Spiels ein Symbol eines Vorhängeschlosses. Durch Drücken der blauen Taste kehren Sie zum Ausgangsbildschirm zurück. Wenn Sie keine Spielergebnisse oder -stufen gespeichert haben, ist die Liste leer.